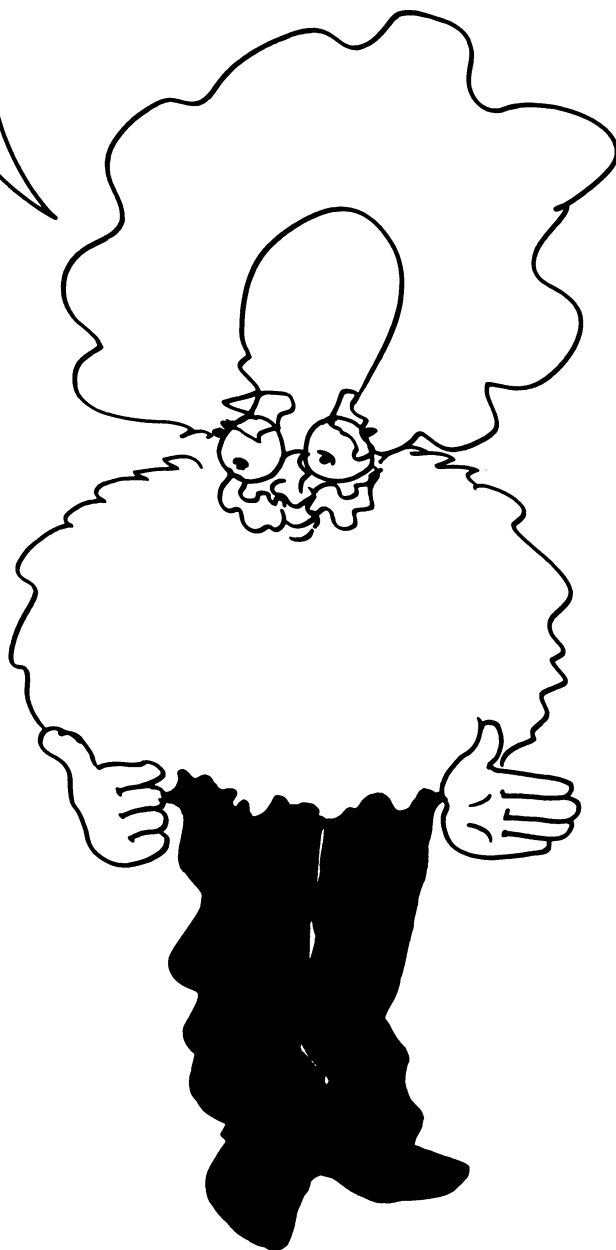
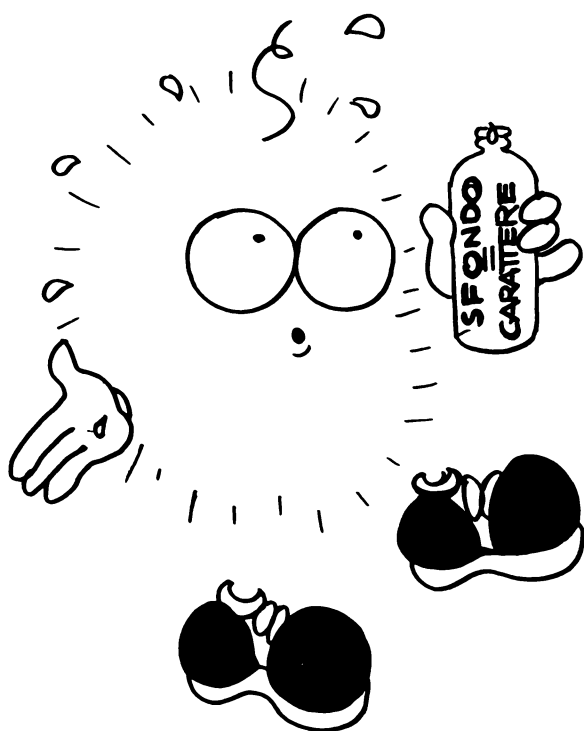
CONOSCERE IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

per Commodore Vic20 e 64

Beatrice d'Este

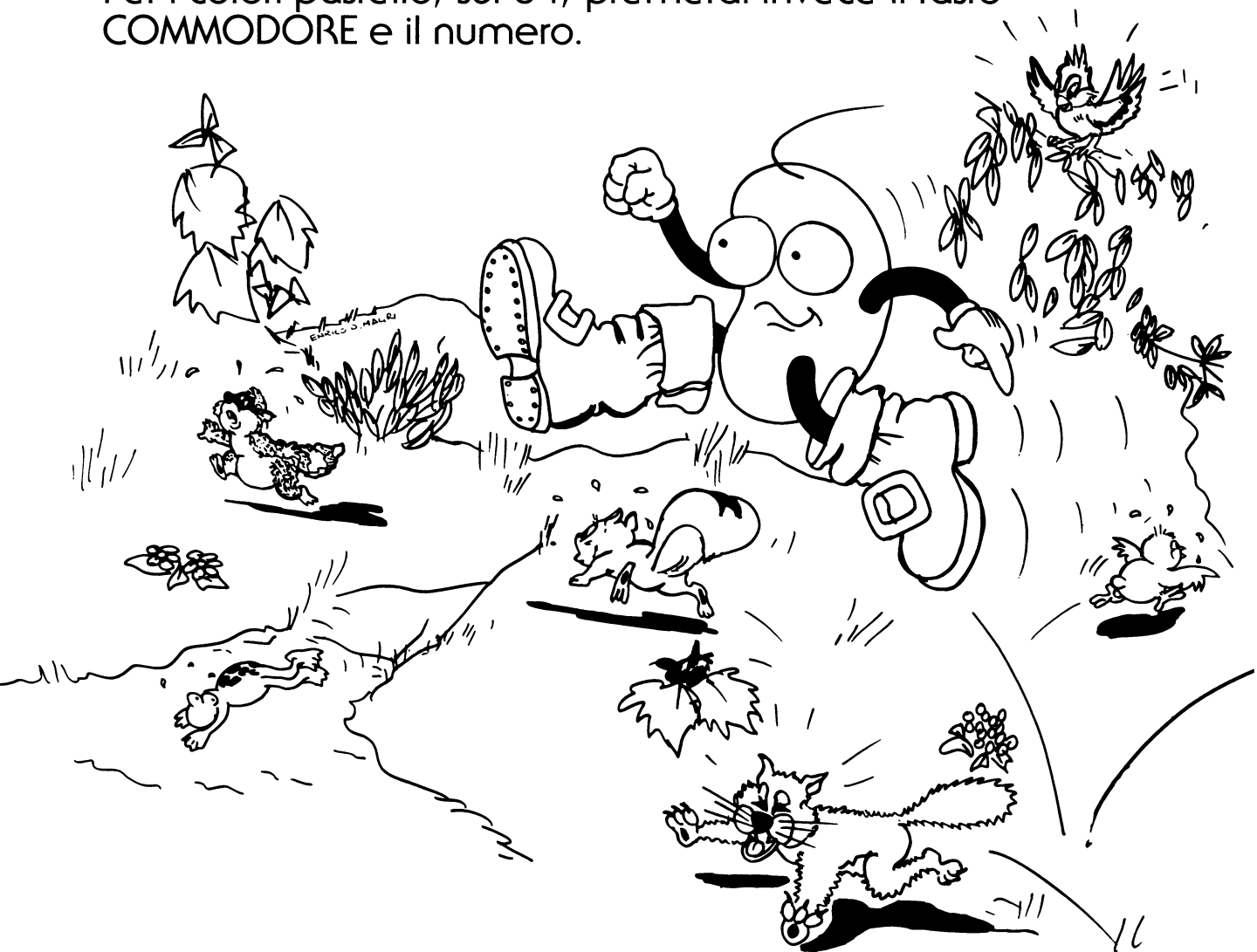
Come avrai notato hai la possibilità di utilizzare i colori; cioè di cambiare il colore dello sfondo, del bordo della schermata video e dei caratteri con cui scrivere.
In questa lezione ti spiegherò proprio l'uso dei colori.

Il colore di SFONDO è quello del riquadro in cui vengono visualizzati i vari caratteri; mentre il BORDO è il margine che lo circonda.
Con il VIC 20 puoi utilizzare 8 colori per i caratteri, 16 per lo sfondo e 8 per il bordo.
Con il CBM 64 puoi utilizzare 16 colori sia per i caratteri, sia per lo sfondo che per il bordo.
Per ottenere invece altri 8 colori, corrispondenti alle tonalità pastello, devi premere il tasto COMMODORE insieme ad un numero dall'1 all'8 (questo solo per il 64).

Fuori dal programma puoi cambiare il colore del cursore, quindi dei caratteri, premendo il CTRL insieme ad un numero dall'1 all'8, corrispondente al colore scelto. Naturalmente se il colore di sfondo e dei caratteri sono uguali, i caratteri risulteranno invisibili.
SFONDO = CARATTERE

Puoi anche scrivere in REVERSE, cioè in negativo, con il colore dei caratteri e dello sfondo invertiti.
Per usare il reverse devi premere il CTRL insieme al n. 9 (RVS ON); per tornare alla scrittura normale il CTRL insieme al n. Ø (RVS OFF).

Per cambiare il colore del bordo o dello sfondo sul CBM 64 devi scrivere rispettivamente:
POKE 5328Ø, CB (codice bordo) e
POKE 53281, CS (codice sfondo).

Per cambiare invece il colore del bordo o dello sfondo sul VIC 20 scriverai semplicemente: POKE 36879, CC (codice colore).

Dentro al programma (cioè nel listato) puoi cambiare il colore dei caratteri, che dovranno apparire durante l'esecuzione, nel seguente modo. Inserisci tra i doppi apici, dopo il PRINT o l'INPUT, i simboli dei colori in cui vorrai far stampare i prossimi caratteri.
Questi simboli li ottieni sempre premendo il CTRL e il numero corrispondente al colore desiderato.
Per i colori pastello, sul 64, premerai invece il tasto COMMODORE e il numero.

E per finire prova la tua abilità: prima con il PAROLIAMO, componendo le parole con il maggior numero di lettere possibili; quindi, usando il JOYSTICK, con il FANTASMA (se hai il VIC 20) cercando di non farti ingoiare dai buchi neri, oppure con LO STIVALE (se hai il CBM 64) misurando la giusta traiettoria per schiacciare lo scarafaggio.

Soluzione degli esercizi "LISTA E CORREGGI"

(apparsi nel numero 10)

1

```
 10 PRINT:PRINT"CONOSCI LA GEOGRAFIA"
 20 PRINT:INPUT"(SI/NO)";R$
 30 IFR$="SI"THENPRINT:PRINT"VEDIAMO SE E' VERO.":GOTO60
 40 IFR$<>"NO"THENPRINT:PRINT"NON CAPISCO, RIPETI.":GOTO10
 50 PRINT:PRINT"QUESTA E' L'OCCASIONE":PRINT:PRINT"PER IMPARARLA."
 60 PRINT:PRINT"QUANTE REGIONI"
 70 PRINT:INPUT"CI SONO IN ITALIA";N
 80 IFN=20THENPRINT:PRINT"BRAVO!":END
 90 PRINT:PRINT"HAI SBAGLIATO"
100 PRINT:PRINT"ERANO 20"
110 PRINT:PRINT"STUDIA LA GEOGRAFIA"
```

2

```
 10 INPUT"QUANTI ANNI HAI";A
 20 PRINT:INPUT"E MESI";B
 30 X=365*A+30*B
 40 PRINT:PRINT"SEI UNA FEMMINA"
 50 PRINT:INPUT"(S/N):";A$:IFA$="S"THEN80
 60 PRINT:PRINT"AH! SEI UN MASCHIO!"
 70 Y=24637-X:GOTO90
 80 Y=27192-X
 90 IFY<1THENPRINT:PRINT"DOVEVI GIA' ESSERE":PRINT:PRINT"NELLA TOMBA.":GOTO110
100 PRINT:PRINT"TI RESTANO"Y:PRINT:PRINT"GIORNI DA VIVERE."
110 PRINT:PRINT"STATISTICAMENTE HAI"
120 PRINT:PRINT"DORMITO";INT(X/3);"ORE."
130 IFY<1THENEND
140 PRINT:PRINT"E DORMIRAI ANCORA"
150 PRINT:PRINT"PER";INT(Y/21);"SETTIMANE."
```

PER IL VIC 20

I colori della tabella si ottengono battendo POKE 36879, CC. Dove CC corrisponde al numero della combinazione del colore che si vuole stampare.

	BORDO							
	NERO	BIANCO	ROSSO	BLU-VERDE	PORPORA	VERDE	BLU	GIALLO
SFONDO								
NERO	8	9	10	11	12	13	14	15
BIANCO	24	25	26	27	28	29	30	31
ROSSO	40	41	42	43	44	45	46	47
BLU-VERDE	56	57	58	59	60	61	62	63
PORPORA	72	73	74	75	76	77	78	79
VERDE	88	89	90	91	92	93	94	95
BLU	104	105	106	107	108	109	110	111
GIALLO	120	121	122	123	124	125	126	127
ARANCIO	136	137	138	139	140	141	142	143
ARANCIOCHIARO	152	153	154	155	156	157	158	159
ROSA	168	169	170	171	172	173	174	175
BLU-VERDE CHIARO	184	185	186	187	188	189	190	191
PORPORACHIARO	200	201	202	203	204	205	206	207
VERDECHIARO	216	217	218	219	220	221	222	223
AZZURRO	232	233	234	235	236	237	238	239
GIALLOCHIARO	248	249	250	251	252	253	254	255

PER IL CBM 64

I colori della tabella si ottengono battendo POKE 53280, CB per il BORDO e POKE 53281, CS per lo SFONDO.
Dove CB e CS corrispondono al numero della combinazione del colore che si vuole stampare.

0 NERO
1 BIANCO
2 ROSSO
3 CELESTE
4 PORPORA
5 VERDE
6 BLU
7 GIALLO
8 ARANCIO
9 MARRONE
10 ROSSO CHIARO
11 GRIGIO 1
12 GRIGIO 2
13 VERDE CHIARO
14 AZZURRO
15 GRIGIO 3

COME UTILIZZARE "L'AMMORTAMENTO".

Dopo aver inserito l'IMPORTO, metti il tasso di interesse da pagare sull'importo stesso; quindi il numero degli ANNI in cui dovrà avvenire il pagamento.
Il computer calcolerà automaticamente il PAGAMENTO MENSILE, cioè la rata da pagare compresa di interessi.
Con la SITUAZIONE controllerai invece, in qualsiasi momento, il bilancio compreso tra le due rate che scegli.
Infatti il computer ti dirà, a seconda dei valori inseriti: il DEBITO RESIDUO, gli INTERESSI PAGATI e il CAPITALE PAGATO.
Ad esempio:
con un IMPORTO di L. 1.000.000 e un INTERESSE del 10%, pagabile in ANNI 1; il PAGAMENTO MENSILE sarà di L. 87.915.
Se a questo punto vuoi controllare la SITUAZIONE tra la prima e la quarta rata, inserisci il n. 1 e il n. 4, rispettivamente alle voci DALLA RATA e ALLA RATA.
Sulla base di questi due dati ti verranno calcolati gli INTERESSI PAGATI tra la prima e la quarta rata; mentre sulla base della rata finale (in questo caso la n. 4) verranno calcolati il DEBITO RESIDUO, cioè i soldi ancora da pagare, e il CAPITALE PAGATO, cioè quelli già pagati.
Quando hai finito di inserire i dati premi la "F" per uscire dal programma e registra i dati su una cassetta vergine.
Ricorda comunque che puoi fermare, in qualsiasi momento, il programma premendo RUN/STOP oppure RUN/STOP e RESTORE insieme.
Per tornare al programma senza perdere i dati inseriti scrivi GOTO 1ØØ e batti RETURN.